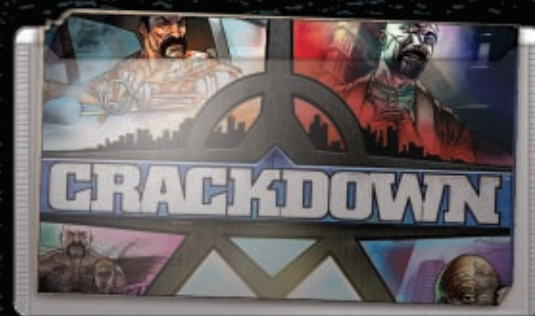




XBOX 360

XBOX
LIVE



MANUALE OPERATIVO



Guida strategica
già disponibile
primagames.com®

Microsoft
game studios

realtime
worlds

AVVISO

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360 e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori;
- giocare in una stanza ben illuminata;
- evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

Il tuo obiettivo	2
Campagna/Sfide a tempo	3
Punti di rifornimento dell'Agenzia	4
Veicoli	5
Comandi	6-7
Visore	8-9
Info visore/Abilità	10-11
Armi ed esplosivi	12-13
Xbox Live	14
Riconoscimenti	15
Garanzia	16
Supporto tecnico	17



BENVENUTO IN CRACKDOWN

FIG. A CDO1



IL TUO OBIETTIVO

BENVENUTO, RECLUTA.

L'Agenzia ti è grata per aver scelto di mettere la tua conoscenza e le tue abilità al servizio della popolazione di Pacific City.

Niente giri di parole: la situazione è critica. Sei la nostra ultima speranza.

Pacific City, la capitale della nostra nazione, al momento è stretta nella morsa di tre organizzazioni criminali violente, spietate ed estremamente organizzate: i Los Muertos, i Volk e la Shai-Gen.

Per rispondere a questa ondata criminale di proporzioni epiche, l'Agenzia sta sfruttando le discutibili ricerche di un ambiguo scienziato, nonché superiore della Shai-Gen: il dottor Baltazar Czernenko. Il suo programma segreto per la manipolazione dell'essere umano viene utilizzato per creare Agenti uguali a te, che rappresentano un nuovo gradino dell'evoluzione e sono dotati di incredibili capacità di rigenerazione.

L'unico conforto che possiamo offrirti è la garanzia che la morte, per un Agente come te, è priva di significato. Quando la tua forma fisica ha sacrificato tutto ciò di cui dispone, puoi abbandonarne il guscio, rigenerandoti con energia rinnovata in un nuovo individuo. Come strumento dell'Agenzia, sei uno fra tanti.

Il tuo obiettivo primario, che è anche quello di tutti gli altri Agenti, è quello di distruggere queste tre bande, eliminando i loro leader: in questo modo restituirai pace e prosperità agli abitanti di Pacific City.

Non sarà un'impresa facile, recluta, ma sappi che hai i potenti mezzi dell'Agenzia a tua disposizione. Buona fortuna.



CD 01-00003

CAMPAGNA

In modalità **Campagna**, hai due scelte: puoi affrontare i boss delle bande da solo, oppure raddoppiare la tua efficacia chiedendo l'aiuto di altri Agenti, tramite System Link o su Xbox Live® (per la modalità Cooperativa è necessario il disco rigido).

In modalità **Campagna**, il tuo importantissimo compito è quello di rintracciare ed eliminare i 21 boss delle bande che controllano le strade di Pacific City. Più elevato è il grado del boss eliminato all'interno della gerarchia della sua banda, migliore è il risultato che ottieni. Tieni presente, comunque, che nessuna banda sarà definitivamente sconfitta fino a quando non eliminerai il suo leader, i suoi aiutanti diretti e tutti i suoi membri.

L'Agenzia dispone di dossier dettagliati sui membri delle bande, sulle loro attività e sui luoghi dove si ritrovano abitualmente. Questi dati sono disponibili per le 21 figure più importanti delle gang criminali. Questi dossier possono essere consultati in qualsiasi momento, tramite l' **Info Agenzia** (menu).

Quando ti trovi nelle vicinanze di uno dei 21 boss delle bande, il **sistema di puntamento** sul tuo visore ti guiderà verso la sua posizione.



CD 01-00003-A

SFIDE A TEMPO

Ogni volta che localizzi uno dei 21 boss delle bande, sblocchi una nuova missione **Sfide a tempo**, in cui dovrai migliorare il tuo tempo record per eliminare quello specifico criminale.

Una missione **Sfide a tempo** è simile a un confronto all'ultimo sangue in un luogo chiuso: l'area in cui si trova il boss della banda viene trasformata in un'arena chiusa e sta a te riuscire a superare le guardie armate che lo proteggono, per poi eliminarlo il più velocemente possibile.

Quando partecipi a una missione **Sfide a tempo** in modalità **Cooperativa**, non è richiesto il disco rigido.

Livelli di difficoltà

Nelle modalità **Campagna** e **Sfide a tempo**, puoi controllare quanto sarà impegnativa la tua missione, scegliendo uno dei tre livelli di difficoltà disponibili: **Arduo**, **Spietato**, e **Folle**. Il livello di difficoltà che scegli determina la resistenza dei membri delle bande che dovrai affrontare.

Consigliamo agli Agenti inesperti di limitarsi al livello di difficoltà **Arduo** almeno fino a quando non avranno imparato a conoscere a fondo Pacific City e i signori del crimine che la governano.

FIG. A CDO2





CD 01-00001

PUNTI DI RIFORNIMENTO DELL'AGENZIA

I punti di rifornimento dell'Agenzia sono posizionati in modo strategico in tutta Pacific City e costituiscono un metodo importante e comodo per fare rifornimento di munizioni ed energia. Puoi usarli anche come scorciatoia per muoverti velocemente in città.

I punti di rifornimento dell'Agenzia sono mimetizzati per celarsi nell'ambiente che li circonda. Quando sei nelle vicinanze di uno dei punti, la sua presenza viene segnalata da un indicatore, un raggio di luce arancione sul visore. Puoi anche usare la **mappa**, disponibile nel menu **Info Agenzia**, per localizzare i punti di rifornimento attivi.

FIG. 8 CODI



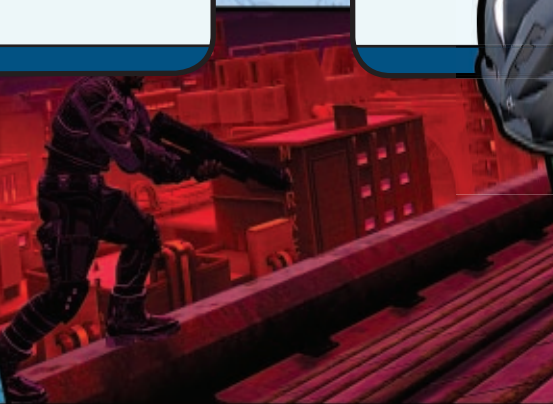
4



I tuoi incarichi contro le bande criminali iniziano nel cuore della roccaforte dell'Agenzia, la Fortezza, che è tanto un punto di rifornimento dell'Agenzia quanto il garage dell'Agenzia, dove potrai prendere uno dei tre veicoli dell'Agenzia, tutti in grado di esibirsi in spettacolari trasformazioni.

Come recluta, devi cercare di concentrarti immediatamente sulla localizzazione e sulla conquista di punti di rifornimento dell'Agenzia aggiuntivi, che ti permetteranno di utilizzare a tuo vantaggio la possibilità di spostarti all'istante tra un punto e l'altro.

Inoltre, quando confischi armi ed esplosivi ai membri delle bande, puoi aggiungerli al tuo arsenale personale, portandoli a un punto di rifornimento dell'Agenzia. Dopo aver trasferito un'arma confiscata in un punto di rifornimento, puoi riprenderla da qualsiasi punto di rifornimento dell'Agenzia attivo.



CD 01-00005

VEICOLI

Anche se sei una recluta, le tue abilità di guida sono già così sviluppate da consentirti di accedere all'istante a qualsiasi veicolo ti capiterà di trovare, che sia civile, dell'Agenzia o di una banda criminale. Non devi fare altro che salire a bordo e premere l'acceleratore.

Con l'aumentare delle tue abilità di guida, noterai un miglioramento dei tuoi tempi di reazione e una maggiore sintonia con il veicolo che stai pilotando. Avrai la prova più evidente dell'evoluzione delle tue abilità di guida quando sarai nella cabina di pilotaggio dei veicoli dell'Agenzia, capaci di evolversi congiuntamente allo sviluppo delle tue capacità.

Quando avrai raggiunto il livello massimo nelle tue capacità di guida, sarai in grado di sfruttare al meglio ogni tipo di veicolo, in strada oppure in volo, e la tua resa con i veicoli dell'Agenzia sarà semplicemente fenomenale.

Per ulteriori informazioni su come migliorare le tue abilità di guida, consulta il capitolo Indicatori delle acrobazie/Gare automobilistiche e sui tetti, a pagina 11.



5



COMANDI

A PIEDI
IN UN VEICOLO

Aggancia bersaglio
⊖ Freno e retromarcia

Ricarica/Riduci (mirino di precisione)
⊖ Traccia musicale precedente

Pausa

Mappa della città

Movimento
⊖ Sterzo/Controllo in volo

Abbassati e punta arma (premi)

Mirino di precisione

Spara/Lancia
⊖ Accelera

Lancia granata/Fai esplodere (premi senza rilasciare) / **Ingrandisci** (mirino di precisione)
⊖ Traccia musicale successiva

Entra/Esci dal punto di rifornimento
⊖ Entra/Esci dal veicolo

Calcia/Raccogli/Lascia oggetto (premi senza rilasciare)
⊖ Clacson/Tecnologia dell'Agenzia

Salta (premi senza rilasciare)
⊖ Freno a mano

Cambia arma/Raccogli arma (premi senza rilasciare)

Mira/Puntamento precisione

Salta (premi senza rilasciare)
⊖ Guarda indietro

COMANDI MUSICA (IN UN VEICOLO)

- RB** → Traccia musicale successiva
- LB** → Traccia musicale precedente
- LB + RB** → Traccia musicale in pausa
- L + RB** → Aumenta il volume della musica
- L + LB** → Riduci il volume della musica

VISORE

Indicatore dell'energia (rosso)
Indicatore della corazza (bianco)

Indicatori di stato delle
abilità

Agilità

Abilità di guida

Abilità Esplosivi

Abilità Forza

Abilità Armi

Sistema di
puntamento



Reticolo di
mira

Squadra
d'assalto/
Avvisi
Esecutori

Arma
primaria

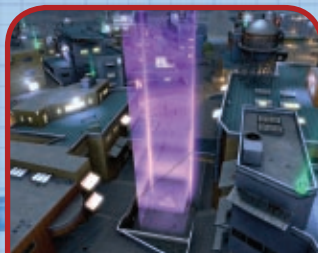
Munizioni

Granate

Arma di
riserva



Indicatore di gare sui tetti



Indicatore di gare automobilistiche



Sfera dell'agilità



Indicatore delle acrobazie

Il potente sistema di riconoscimento e puntamento dell'Agenzia integrato nel tuo visore ti consente di agganciare un bersaglio e di continuare a puntarlo anche in movimento.

Il sistema di puntamento è configurato per evidenziare automaticamente i punti deboli del bersaglio agganciato, facilitando così il puntamento di precisione.

Per esempio, quando agganci un veicolo vengono evidenziati tappo del serbatoio e gomme, mentre per un membro di una banda verranno evidenziate testa, braccia e gambe. Come scoprirai presto, i diversi punti di puntamento di precisione hanno effetti variabili sul bersaglio nel suo insieme. Per esempio, puoi sparare al braccio che regge l'arma per disarmare il tuo bersaglio (e quindi raccogliere l'arma,aggiungendola al tuo arsenale).

Quando il reticolo di puntamento del tuo visore diventa rosso, significa che puoi agganciare un bersaglio. Usa la levetta destra per prendere di mira e selezionare un bersaglio, quindi premi il grilletto sinistro per agganciarlo. Più a lungo tieni agganciato il bersaglio, maggiore è la precisione e l'efficacia dei tuoi colpi. Puoi agganciare un bersaglio anche per aumentare la tua precisione quando lanci granate, cadaveri, veicoli bloccati o altri oggetti.

Abbassandoti ottieni diversi benefici: puoi riuscire a ripararti anche dietro oggetti piccoli e puoi aumentare la tua precisione di mira. Premi la levetta sinistra per cambiare posizione (abbassarti/alzarti).

L'Agenzia ti consiglia inoltre di dedicare il tempo necessario al perfezionamento delle tue capacità di salto. Saltare al momento giusto può essere il metodo migliore per cavarsi d'impaccio. Inoltre, ti tornerà utile per superare con facilità i varchi fra il tetto di un palazzo e l'altro. Per saltare, premi senza rilasciare il pulsante **A** o premi la levetta destra.

Quando le tue azioni come Agente cominciano a minare le basi delle operazioni di una banda, i suoi pezzi grossi ti scateneranno contro le squadre d'assalto, che cercheranno di ucciderti.

Se invece un Agente comincia a mostrare segni di squilibrio, uccidendo civili e Pacificatori dell'Agenzia, sarà considerato un disertore e sarà abbattuto immediatamente dagli Esecutori dell'Agenzia presenti in zona.

Gli avvisi relativi a squadre d'assalto delle bande ed Esecutori vengono visualizzati sul visore, così da informarti del loro arrivo. Le posizioni di squadre d'assalto ed Esecutori vengono visualizzate anche sul tuo **sistema di puntamento**.

Come nuovo Agente, sei in possesso di capacità standard nelle cinque abilità chiave: Agilità, Forza, Armi, Esplosivi e Guida. Impegnandoti a fondo e con costanza potrai riuscire a raggiungere l'apice, vale a dire la valutazione a quattro stelle in tutte e cinque le abilità.

Come recluta dell'Agenzia, userai queste abilità primarie per ripulire le strade dai criminali. Più sono i membri delle bande che riesci a rimuovere, più sviluppi le abilità che hai utilizzato. Quando usi le abilità primarie, gli indicatori di **stato delle abilità**, situati sul lato sinistro del visore (consulta pagina 8), mostrano i tuoi progressi verso il raggiungimento del prossimo livello in ognuna delle cinque abilità. Inoltre, questi indicatori mostrano anche l'attuale valutazione in stelle di ogni abilità primaria.

Tieni d'occhio le sfere nascoste, man mano che esplori la città. Potranno aiutarti a sviluppare il livello delle tue abilità.

I migliori agenti sanno sfruttare l'ambiente a loro vantaggio, in ogni situazione possibile. Per esempio, puoi sfruttare anche il più piccolo appiglio per aiutarti a raggiungere la sommità delle strutture più alte. Quando sei appeso a una sporgenza, usa la potenza degli arti superiori (premendo **A** o la levetta destra) per lanciarti verso l'alto.

Mentre esplori le altezze della città, scalando le sue mura, puoi raccogliere gli indicatori di agilità dell'Agenzia (chiamati anche sfere dell'agilità), delle sfere verdi luminose (consulta pagina 9) situate sui tetti e sulle sporgenze più alte della metropoli: in questo modo potrai aumentare il tuo livello di Agilità. Più in alto si trova una sfera dell'agilità, maggiore sarà il suo effetto sul livello dell'abilità.



I cerchi luminosi che fluttuano nel cielo sono gli indicatori delle acrobazie, proiettati sul tuo visore per facilitare il tuo compito (consulta pagina 9). Facendo passare i veicoli attraverso gli indicatori delle acrobazie potrai migliorare la tua abilità di guida.

I raggi di luce verde visibili sul visore sono indicatori di gare sui tetti (consulta pagina 8). Migliora il tempo limite di completamento per queste gare a piedi in modo da aumentare la tua abilità Agilità.

I portali luminosi viola proiettati sul visore sono invece gli indicatori di gare automobilistiche (consulta pagina 8). Migliora il tempo limite di queste gare a bordo di un veicolo per aumentare la tua abilità di guida.

Ogni volta che esci da un punto di rifornimento dell'Agencia e ti sposti nella città, puoi portare con te due armi e un esplosivo da usare sul campo di battaglia.

Gli esplosivi sono un ottimo strumento per ripulire velocemente le strade dai criminali. Inoltre, più sarai efficace nell'uso degli esplosivi, maggiore sarà il loro effetto. Le armi e gli esplosivi dell'Agencia comprendono:



La Colby Master è la pistola in dotazione standard a tutti gli Agenti. Spara cinque colpi al secondo e richiede due secondi per la ricarica.



Il fucile d'assalto Colby EAR50 è il fucile in dotazione standard a tutti gli Agenti. Si tratta di un'arma semiautomatica, che spara 12 proiettili al secondo (un rateo di fuoco fra i più elevati fra le armi esistenti a Pacific City).



La mina Colby Limpet Charge è una carica esplosiva adesiva: quando viene lanciata, si aggancia al bersaglio e puoi farla detonare a distanza. Le cariche adesive vengono usate comunemente per distruggere oggetti statici, come porte e veicoli parcheggiati.

Anche se l'Agencia fornisce agli Agenti degli equipaggiamenti standard di ottima qualità, la tua fonte migliore per recuperare armi da fuoco, esplosivi e munizioni sono i criminali morti. Tutte e tre le bande possono contare su arsenali impressionanti. Quando il membro di una banda criminale muore e lascia cadere a terra i suoi armamenti, non esitare a impossessartene.



Ingalls X80 SMG

L'arsenale della banda dei Los Muertos include armi di base molto affidabili, come fucili a canne mozze e di precisione, mitragliatrici pesanti e fucili mitragliatori (come l'Ingalls X80 SMG mostrato nell'immagine). Le granate shrapnel (granate a frammentazione), che infliggono significativamente più danni di quelle convenzionali, sono la scelta preferita dei "morti".



Watson HE 99 "Hothead"

Come i Los Muertos, anche i Volk amano usare mitragliatrici pesanti e fucili di precisione, ma adorano anche i lanciagranate e i lanciarazzi, in grado di portare rapidamente a destinazione la loro carica esplosiva, coprendo una distanza maggiore rispetto a quella possibile con una granata lanciata a mano.



Bastion SX900 "Longshot"

Le armi della Shai-Gen comprendono ancora una volta doppie e mitragliatrici pesanti, ma anche armamenti tattici a lunga gittata, capaci di infliggere gravi danni. Tra questi

un super fucile di precisione e un lanciarazzi a ricerca (basta indirizzarlo nella direzione del bersaglio e il razzo farà il resto). Davvero un'arma "spara e dimentica".



Gioca con chi vuoi, in qualsiasi momento e dovunque con Xbox Live! Crea il tuo profilo, chiacchiera con i tuoi amici, scarica contenuti dal Marketplace di Xbox Live e invia e ricevi videomessaggi o messaggi vocali. Collegati! Ti aspetta un universo rivoluzionario.

Connessione

Per poter usare Xbox Live, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox e abbonarti al servizio Xbox Live. Per stabilire se Xbox Live è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox Live, vai su www.xbox.com/live.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/familysettings.

Lingue non supportate nella Xbox Dashboard

Se il gioco è disponibile in una lingua che non è supportata dalla Xbox Dashboard, devi selezionare la regione corrispondente nelle **impostazioni della console** per poter usare questa lingua nel gioco. Per ulteriori informazioni, collegati al sito www.xbox.com.

REALTIME WORLDS

Direttore creativo

Dave Jones

Produttore

Phil Wilson

Responsabile ideazione

Billy Thomson

Ideatori

Gary Penn (Denki)

Jonathan Hughes

Ideatore principale

missioni

Bill Green

Ideatori livelli e

missione

Russ Flaherty

Steve Iannetta

Ideatori missione

Chris Isaacs

Ed Campbell

Neil Crawford

Direttore artistico

Jeff Cairns

Responsabile

produzione grafica e

animazione

Russell Murray

Animatori

Andy Sawers

Neil Pollock

Richard Clay

Responsabile ambiente

Richard Fox

Grafici ambiente

Barry Sheridan

Brian Smith

Christian Simcock

Jason Hall

Mick McCallion

Mike McLarty

Paul Simms (Jr)

Phil McClenaghan

Stacey Jamieson

Stuart Campbell

Tahir Rashid

Responsabile veicoli

Gary Thomson

Grafico veicoli

Martin Good

Responsabile

personaggi

Steve Hodgson

Grafico personaggi

Paul Simms (Sr)

Direttore audio

Raymond Usher

Consulente audio

Colin Anderson (Denki)

Programmatore audio

Roland Peddie

Ideatori audio

Ross Nicoll

Stuart Ross

Responsabile tecnico

Keith Hamilton

Programmatore sistema

Alistair Baxter

Dave Lees

George Harris

Hugh Malan

Peter Walsh

Programmatore strumenti

Damian Scallan

Gordon Milligan

Gameplay e responsabile IA

Mike Enoch

Programmatore gameplay

Barry Cairns

Bill Henderson

David Hynd

Niall Rore

Programmatore principale IA

Stig Petersen

Programmatore IA

Bryan Robertson

Hussam Suliman

Nathan Ruck

Pranay Kamat

Stephen Holmes

Programmatore azione

personaggi

Bert McDowell

Daniel Brown

Capo rete

Iain Ross

Interfaccia utente e

programmatore Live

Ant Sims

Responsabile CQ

Iain Donald

Tester

Alistair White

Chris Thomson

Hughel Bunyan

Sean Branney

Supporto tecnologia

RTW

Chris Stamp

Luke Halliwell

Jacques Menuet

Maurizio Sciglio

Pat Kerr

Simon Taylor

Stuart Smith

Ideazione addizionale

Alan North

Steve Banks

Grafica addizionale

Duncan Mattocks

John Harrison

Programmatore addizionale

Alan Savage

Ben Hinchcliffe

Bob Shand

Dan Leyden

Jay Rathod

Mattias Gustavsson

Supporto RTW IT

Duncan Bowring

Kenny Clark

Rory Macgregor

Ufficio RTW

Elaine Mead

Heather Marshall

John Duthie

Kirsty Scott

Marlene Laubscher

Morag Wilkie

Vicki Anderson

Responsabile studio

RTW

Colin Macdonald

Direttore commerciale

RTW

Tony Harman

Presidente RTW

Ian Hetherington

Amministratore delegato RTW

Dave Jones

Ringraziamenti a

Microsoft Game Studios

Mark H & Mike T,

Gruppo Ricerche MS

Carol P & Jon C,

Realtime UK

Stuart R, Alistair M e Jo

D, Criterion

Mark V, Ketsujin Studios

Pierre, Gilles e la sua

squadra, Kynogon

Joakim W, Valkyrie

Entertainment

Dade e Mason, Digital

Kitchen

Natalia M, Nikitova

Marc, John e la sua

squadra, Havok

Scott, Chris e Richard,

House of Moves

Xen Services Ltd.

Responsabile vendita

James Cope

Grafici ambiente

Chris Rundell

Chris Gottgetreu

Grafico effetti visivi

Thor Hayton

Programmatore sistema

Neil Duffield

Programmatore gameplay

Will Sykes

Programmatore IA

Paul Grenfell

Programmatore strumenti

Andrew Thomas

Tester senior

Sameer Malik

Xen Services Ltd

Gary "C.I.A.C." Liddon,

CEO,

Gareth Noyce, CCO,

Ringraziamenti speciali

Gil Scott-Heron

MICROSOFT

Production

Pete Wong

Peter Connelly

Ideazione

Chris Novak

Grafica

Kiki Wolfkill

Dave McCoy

Curtis Neal

Esperienza utente

Kiki McMillan

Beth Demetrescu

Dana Ludwig

Raquel Robertson

Testing utente

Jerome Hagen

Direzione tecnica

Andrew Kertesz

Russ Almond

Jason Major

Kutta Srinivasan

Testing

Kevin Darby

Adrian Brown

Mike Yriondo

Natahi Felton

Joe Djorgee

Jamie Evans

Greg Murphy

Alex Cutting

Andrew Marthaller

Bhargavi Srivathsan

Jami Johns

John Noonan

Kevin Dodd

Kishore Alavalapati

Mark Grimm

Steve Larson

Tian Li

Tiffany Walsh

Rahsaan Shareef

Le squadre di riserva

Audio

Guy Whitmore

Kristofor Melthro

Ken Kato

Jason Shirley

Marketing

Craig Evans

Business Development

Bill Wagner

Localizzazione

Tina Lin

Squadre localizzazione

EMEA, Giappone, Corea

e Taiwan

Ufficio legale e

geopolitico

Don McGowan

Sue Stickney

Elke Suber

Paige Williams

Ringraziamenti speciali

Ken Lobb

Bonnie Ross

Josh Atkins

Tony Cox

Frank Pape

Laura Hamilton

Matt Whiting

JoAnne Williams

MGS Web Team

Oisín Connelly

Michael McConnochie



	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	17774933	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Müszaki terméktámogatás; Služby produktové podpory.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com

Le informazioni contenute nel presente documento, inclusi gli URL e i riferimenti ad altri siti Web, sono soggette a modifiche senza preavviso. Se non specificato diversamente, le società, le organizzazioni, i prodotti, le persone e gli eventi degli esempi contenuti nel presente documento sono puramente immaginari. Pertanto non rappresentano riferimenti espliciti o impliciti a società, organizzazioni, prodotti, persone o eventi reali. Il rispetto di tutte le leggi applicabili in materia di copyright è esclusivamente a carico dell'utente. Fermi restando tutti i diritti coperti da copyright, nessuna parte di questo documento potrà comunque essere riprodotta o inserita in un sistema di riproduzione o trasmessa in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo (in formato elettronico, meccanico, su fotocopia, come registrazione o altro) per qualsiasi scopo, senza il permesso scritto di Microsoft Corporation.

Microsoft può essere titolare di brevetti, domande di brevetto, marchi, copyright o altri diritti di proprietà intellettuale relativi all'oggetto del presente documento. Salvo quanto espressamente previsto in un contratto scritto di licenza Microsoft, la consegna del presente documento non implica la concessione di alcuna licenza su tali brevetti, marchi, copyright o altra proprietà intellettuale.

I nomi delle società e dei prodotti citati nel presente documento possono essere marchi dei rispettivi proprietari.

La copia non autorizzata, la decodificazione, la trasmissione, l'uso pubblico, il noleggio, il pay per play o l'inosservanza della protezione della copia sono severamente proibiti.

© & © 2007 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati.

Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Crackdown, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, i logo Xbox e il logo Xbox Live sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Sviluppato da Realtime Worlds, Inc. per Microsoft Corporation.

Realtime Worlds, Inc. e i logo Realtime Worlds sono marchi di Realtime Worlds, Inc.

DOLBY DIGITAL Prodotto su licenza di Dolby Laboratories.



Utilizza Bink Video. © 1997-2007 di RAD Game Tools, Inc.



RenderWare è un marchio registrato di Criterion Software Limited. Parti del software sono tutelate da copyright 1998-2005 Criterion Software Limited e i suoi concessori di licenza.

Havok Software© Copyright 2005 Havok.com (o i suoi concessori di licenza). Tutti i diritti riservati. Visita il sito www.havok.com per ulteriori dettagli.

Parti del software utilizzano tecnologia SpeedTree®RT (©2006 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® è un marchio registrato di Interactive Data Visualization, Inc. Tutti i diritti riservati.

Visita il sito <http://www.crackdownoncrime.com>

